

ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 9, ГОДИНА I, ДЕКЕМВРИ, 1998 Г.

ЦЕНА 1500 ЛВ.

www.multimedia.bg/gamemania

ПРЕГЛЕД PC:

GRAND PRIX LEGENDS
DEAD RECKONING
MADDEN 99
PEOPLE'S GENERAL
SMART GAMES 3

ИГРА НА БРОЯ:

STARTRAK THE NEXT GENERATION
KLINGON
HONOR GUARD

ПРЕГЛЕД TV:

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION 2

ПЛАКАТ-
КАЛЕНДАР
'99

НАРЪЧНИК:

THE 5TH ELEMENT
TEST DRIVE 5
DEER HUNTER 2
V2000
MISSION IMPOSSIBLE
TEKKEN 3

bol.bg

See all our services

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

ЗДРАВЕЙТЕ, ИГРОМАНИАЦИ!

На 21 ноември се проведе финалният, трети кръг на шампионата по GRAND Turismo за голямата награда на Сони България. Борбата за първото място, както можеше да се очаква, беше оспорвана. Победителят Светослав Николов спечели мемърикарта за PSX, а вторият класирал се – Минчо Мундров – получи джойстик за PSX. Трето време даде Денислав Балеvски. За него остана оригинален диск за PC – STEEL PANTHERS. Всички останали състезатели получиха рекламни материали.

А ето крайното класиране, постигнатите времена и точките, които получава всеки участник:

1. Светослав Николов – 10 точки
2. Минчо Мундров – 6 точки
3. Денислав Балеvски – 4 точки
4. Георги Дешанов – 3 точки
5. Славой Георгиев – 2 точки
6. Атанас Ненов – 1 точка

Определянето на носителя на голямата награда – чисто новичко Playstation-че, стана на 29.11.98 в зала 12 на НДК. От безпристрастната урна бяха изтеглени имената на Светослав Николов и Денислав Балеvски, които се впуснаха в последна, кървава надпревара на пистата Trial Mountain със страхотния Chevrolet. Светослав спечели заслужено и отнесе конзолката като експрес – малка гара. За нашия приятел от Хасково – Георги Дешанов, чието име също беше изтеглено за финалната битка, не присъстваше в залата, но понеже сме печени, го утешаваме с цветна мемърикарта за PSX и едногодишен абонамент за любимото ви списание „Игромания“.

Жорка, обади ни се в най-скоро време на тел. 831053, за да уточним как да си получиш наградата.

В потайна доба в редакцията беше изтеглен и спечелилият наградата от талона в специалното издание за TEKKEN 3.

Затаете гъх и прочете следващото име: Димитър Баличев от София! Честито, Мите. Очакваме те да дойдеш в редакцията на списанието всеки делничен ден от 10:00 до 17:00 часа.

Колкото и да не ни се иска, ще трябва да се разделим с хубавия Tekken. Ама, какво да се прави, това е живота.

За сега толкоз. Пишете ни какви турнири искате да проведем догодина! Вашите желания са заповед за нас. Чао!



Очаквайте новото суперсписание – СВЕТОВНА МРЕЖА!

Всичко интересно и любопитно от Интернет.

- събития
- звезди
- скандали
- клюки
- спорт
- еротика
- хумор

НОВО!

СТАНЕТЕ ЧАСТ ОТ СЪВЕТА!

GRAND PRIX LEGENDS

Издателя **SIERRA**
Производителя **PAPYRUS**

W'95/98, P166, 32M, x4

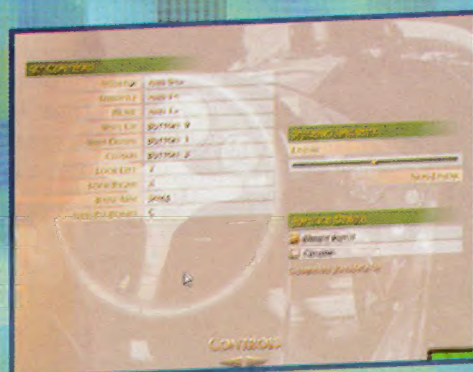
Предполагам повечето от вас са играли *INDY CAR RACING* и *NASCAR RACING*. Общото между тях и *GP LEGENDS* е разработчикът – фирмата *Papyrus*. Смело мога да кажа обаче, че този път те са надскочили себе си. Защо смятам така ли? Ще разберете от долните редове.

Преди всичко, играта е удоволствие за възрастни. Не само заради старите модели коли, но и заради времето, което трябва да се отдели, за да свикне играчаника с управлението. Повярвайте ми, тази игра няма много общо с *F1 RACING SIMULATION* на *Ubisoft*. Тъй като автомобилите, включени в нея, са на доста по-ниско техническо равнище от болида на Шумахер, да речем, то дори и по-ризкото натискане на спирачките води до завъртания, катастрофи и т.н.

Разлика ще видите и между пистите в играта и тези, на които се провежда сегашният шампионат по Формула 1. Днешните са направени за ТВ зрителите – достатъчно къси, за да бъдат обхванати изцяло от камерите. На пилотът са му достатъчни 5-6 обиколки и вече е научил трасето наизуст. Не е така в *GRAND PRIX LEGENDS*. Само за информация ще ви кажа, че старият вариант на Нюрбургринг е дълъг 22.8 километра, което е добре, ако ги минеш за по-малко от 10 минути!

Друг носталгичен новей е начинът, по който играчът се информира за последното си време – няма да намерите и следа от него по кокпита си. Просто трябва да внимавате като минавате покрай питейона да не пропуснете табелката с вашето време.

Като цяло *GRAND PRIX LEGENDS* със своите 11 писти, 5 марки автомобили и завладяващата атмосфера на 1967 година е достоен представител на автомобилните симулатори. Играта е доста интересна и в мултиплейър режим – могат да се включат до 20 състезатели, било по локална мрежа или в Интернет.



Очаквайте **African Safari**

Wizardworks обявиха, че разработват нов ловен симулатор – **African Safari Trophy Hunter 3D**. Играта ще преведе играчите през разнообразните терени на континента, в преследване на зебри, слонове и т.н. От фирмата се надяват новото им заглавие да повтори успеха на предишните две игри от серията **Deer Hunter**.

Бета-тестери за **Hellgate**

Фирмата **Auran** съобщи, че набира бета-тестери за тяхната нова игра **Hellgate**. Предложението важи до началото на следващата година. В новото заглавие е използвана технологията **SAGE** и е базирано на ролевата игра **Half**.

Нови герои за **Final Fantasy VIII**

Наскоро **Square** разкриха двама нови герои от осмото издание на **Final Fantasy**. **Cid** е инженер от предишните **FF II**, **III** и **VII**. Новата му роля е на президент на хай-тек района **Baram City**. Другият герой е **Kisutisu**, учител в академията, в която е следвал самия **Squall**.

Фигурки на **Lara Croft**

Eidos обяви, че скоро ще бъдат издадени екшън-фигурки на едрогърдата хубавица **Lara**. **Playmates Toys Inc.** ще произвежда девет ичовите модели. Фигурките, които представят **Lara** по бански костюм (уха!), ще струват около \$20 и ще се появят около Коледа. Цяла серия от подобни модели ще бъде издадена през 1999 година.

Демо на **Descent 3** през декември

От **Interplay** съобщиха, че дългоочакваното демо на **Descent 3** ще се появи през декември. То ще включва нови оръжия и подобрена графика. Играта се разработва от фирмата **Parallax Software**.

Dead Reckoning

Издател **PIRANHA INTERACTIVE**
Производител **GOLDTREE**

W'95, P166, 16M, x4

Играта, за която върви реч, може да се опише с две думи – **DESCENT ARENA**. Твоята задача е да управляваш малък, но въоръжен до зъби кораб в серия от цилиндрични арени и заедно с двамата ти съотборници да унищожите противниковите екипажи. Освен свободно движение в тримерното пространство, в **DEAD RECKONING** е включен режим за повърхностен полет, т.е. корабът ти се при-

лепя до стените на арената и управлението му се превръща в подобно на това на автомобил. За човек, на който са му писнали безкрайните лупинги и заставания надолу с главата, този mode е голям рахат, но трябва да се има предвид, че компютърните ти опоненти ще продължат да те атакуват от всички страни. По-горе споменах, че ти имаш и двама съотборници. Те обаче са нещо повече от статисти. Те също управляват кораби, подобни на твоя и изпълняват

всяка твоя заповед.

Технически играта е доста изпипана – притежателите на 3D ускорители ще има да ахкат от красивите гледки. Звуковите ефекти са на ниво, но не може да се каже същото за музикалния фон. Рейв-мотивите, включени в **DEAD RECKONING** са малко досадни и може би е хубаво да ги изключите. Браво на интелекта на опонентите ти – успяха да ми се опънат нееднократно. Въобще, всеки почитател на **DESCENT** ще играе това заглавие с кеф!



Madden 99

Издател **EA SPORTS**
Производител **TRIBURON ENTERTAINMENT**

W'95/98/PSX/H64, P166, 16M, x8

Само името **EA Sports** е достатъчно, за да предизвика интереса на играчите. В случая новото издание се казва **MADDEN NFL 99**.

Веднага ще започнем с най-доброто в играта – графиката. Играчите са отлично анимирани, движенията са като истински. Същото се отнася и за звуковите ефекти. Разбира се цялото това удоволствие изисква и съответната ма-

шина – обявената минимум конфигурация – **P166MMX**, определено няма да ви свърши работа. На **PII 300** играта изглежда по съвсем различен начин.

Но **MADDEN 99** не е просто само още един симулатор с перфектна графика и звук. Играта е изпипана, като в нея може да намерите всякакви опции и глзотии. Определено най-интересното е "Franchise Mode". Тук вие отговаряте за всичко – за купуване на играчи, подписване на договори, за трени-

ровката и дори за самите срещи.

Интерфейсът също е в стил **EA Sports** – изпипан и моделиран в името на геймъра. Добавена е и специална опция за тези, които играят за пръв път – основните операции се изпълняват с един бутон.

MADDEN 99 позволява и мултиплеър, но тогава играта изглежда по-мудна.

Оригиналният пакет включва и диск с историята на отборите и интересни подробности за играта.



People's General

Издател STRATEGIC SIMULATIONS
Производител PAUL MURRAY

През далечната 1994 година на пазара се появи една игра, която скоро след това се превърна в класика. Става въпрос за *PANZER GENERAL* на SSI. След четири години и нейни пет продължения, момчетата от фирмата издадоха *PEOPLE'S GENERAL* – заглавие, следващо най-добрите линии на предшествениците си.

Играта започва, когато през 2005 година на Земята има само две супер сили – Китай и САЩ (Русия била предала богу дух,

според историята). Смелият народ на Китай окупира Сибир и американците решават да се намесят. В гигантския сблъсък са включени над 200 различни бойни единици от 18 страни. Всяка от тях се характеризира с 12 статистики, започвайки от твърдост на атаката и стигайки до параметър на защита. Юнитите се купуват преди началото на всеки сценарий с помощта на точки за "престиж".

Играта е съставена от

W'95/98, P166, 32M, x8

9 кампании, наброяващи общо 45 сценария, развиващи се на 22 карти. Включени са и редактори на карти и на сценарии. Технически *PEOPLE'S GENERAL* е изпълнена почти едно към едно както *PANZER GENERAL II* и спокойно може да се бори за престижната титла "Най-добра стратегия на търнове за 1998". Пробвайте я, заслужава си!



Smart Games 3

Издател HASBRO INTERACTIVE
Производител SMART GAMES

W'95/98, 486-66, 8M, x1

Да, горепосочените минимални изисквания не са майтап – действително играта, за която ще ви разкажа, ще тръгне на обикновена шайга. Както говори и самото име, новото заглавие на Hasbro е продължение на великолепната серия "Умни игри" – може би най-доброто в пъзловия жанр. Благодарение на самотния характер на компютрите, винаги ще има мяс-

то за такива времеубийци като *Windows Solitaire* и страхотния *MINESWEEPER*.

В *SMART GAMES 3* имате на разположение 20 игри, всяка от които има поне по 30 нива. Всички те са от поджанра "логически пъзъл" и ако седнеш пред компютъра с идеята да поиграеш десетина минути, неминуемо ще откараш поне час (освен ако не спрем тока). Хубавото на тази феерия от игрички е

тяхната трудност. Това не са ви някои глзотийки, които приключват за половин час!

Графиката е подобрен вариант на предишната версия, а музикалният фон е инспириран от шоутата на 70те години – приятни и ритмични парчета, изпълнени от виртуален брас-бенд. Но стига съм писал, че на таск-бара ме чака нетърпеливо един *SHEEPDOG...*



Демо на DEER AVENGER

Simon & Schuster пуснаха в Интернет демо на новата им игра *DEER AVENGER*. Заглавието е пародия на ловните игри, станали доста популярни напоследък. Играчите се превъпласават в ролята на Bambo – елен, който ловува с карабина M-16 в ръка (копито, по-точно) и отмишва на кръвожадните ловци. В играта са включени серия от находчиви "ловджийски" подвиквания, като "Насам, сервираме безплатна бирал".

Нова 3D технология

Dynamic Digital Depth обявиха революционна тримерна екранна система, която доставя 3D образ без необходимостта от специални очила. Новата система предоставя на играча стерео 3D образи, като следи прецизно тяхната дълбочина. За повече информация – <http://www.xenotech.com.au/main.html>.

Нова аудио технология

Cirrus Logic наскоро лицензира нова цифрова саунд-технология от Central Research Labs. Името ѝ е Sensaura и е била разработена в началото за музикалната индустрия. С нейна помощ повече се постига 3D звук само с два високоговорителя и ще бъде използвана в аудио-продуктите Crystal PC на Cirrus. Звукът ще бъдат DirectSound съвместими.

Ubi Soft с коледна продуктова линия

Ubi Soft изложи планове си за края на 1998 година. Около Коледа трябва да излязат няколко игри за PC. Измежду тях са: *REDLINE RACER* – мотоцикулатор с 10 писти и 6 различни обкръжения, *SPEED BUSTERS* – хай-тек рали, и *SCARS* – боен рали-симулатор.

Компютрите изместват телевизорите

Двугодишно изследване на Microsoft разкри, че компютрите изместват телевизията като начин за развлечение в Англия. Проучването показва, че всеки четвърти британец има компютър в къщи и прекарва пред него средно по 7 часа на седмица.

Cendent се разпродва

В предишните броеве съобщихме, че Cendent Corporation има намерение на продаде компаниите си, занимаващи се с компютърни игри. Тези слухове вече са факт — фирмите Blizzard, Sierra и Berkeley Systems стават собственост на френската Havas SA за сумата от 1 милиард долара. Купувачът е крупна медийна група, собственик на комуникационната компания Vivendi SA и най-големия издател на книги и мултимедия във Франция.

Infogrames обявява печалба

Френската компания Infogrames обявя, че за първата четвърт на 1998 година е постигнала печалба от 68.3 милиона долара, в сравнение с миналогодишните 47.8 милиона. Според Bruno Bonnell това развитие се дължало на добрите продажби на Mission Impossible за N64 и на Heart of Darkness за PSX.

Patch за Snogo

Monolith обявиха пускането на пълен мултиплейър патч за техния FPS (first-person shooter) Snogo: Mobile Armor Division. v2.0 включва 8 нови детмат карти, подобрена интернет-игра, поддръжка за 16 играча и подобрения на изкуствения интелект на гадовите.

3Dfx потвърди разработването на Voodoo3

От известния производител на 3D ускорители 3Dfx съобщиха, че новият им чип — Voodoo3, ще подобри сегашната им линия, включваща Voodoo2 и Voodoo Banshee. Новото чудо на графичния хардуер щял да донесе на Света „най-високата 3D и 2D производителност и поддръжка на хай-тек дисплей“. Първите продукти от новата линия ще бъдат на пазара през втората четвърт на 1999 година и ще включват ускорителя Voodoo3 2000 и чипът за враждане Voodoo3 3000.



GAME BOY COLOR

лара, за да киризиш цветно.

Под „капака“ на дребничкия звяр се крие отново Z80, но този път 8 Mhz. Озвучаването е четириканално, стерео, а 2^{те} батерии AA издържат 12 часа непрекъсната игра (да си припомним Game Gear — неговите 6 AA батерии издържат 6 часа!). Трансферът на данни се осъществява с помощта на инфрачервен порт, а мултиплейър игрите — чрез бързи портове за връзка. Екранът е TFT дисплей на течни кристали, поддържащ 56 цвята едновременно от палитра с 32 000. Добрата новина е, че на новата конзолка ще могат да се играят и игрите за стария Game Boy.

Игрите, които може да се играят с Game Boy Color, могат да се разделят на следните пет категории:

1. Монохромни. Това са игрите за стария Game Boy. За тях ще можеш ръчно да определиш палитрата, с която те ще се възпроизвеждат.

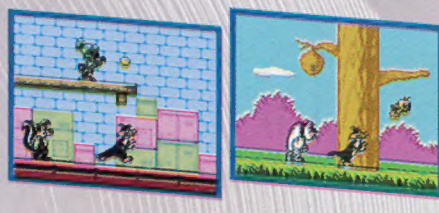
2. Допълнително оцветени. Игрите са същите като тези от първата група, но са с добавена палитра от 7 до 10 цвята, която не може да бъде сменена с друга.

3. Двойно платформени. На една и съща касета ще има две игри. Едната ще бъде с оригинална, сива палит-

ра, а другата ще бъде пълноцветна, с палитра от 56 цвята.

4. Адаптивни. Тези игри са с графика, отделена от останалия софтуер и ще превключват палитрите съобразно платформата.

5. Предназначени за Game Boy Color. Този вид касети са само за новата игра. Ако се опиташ да ги пуснеш на обикновен Game Boy, ще видиш надпис: „Тази игра може да се играе само на Game Boy Color“.



Нека за момент да се пренесем в 1988 година. Nintendo Entertainment System (NES) е кралят на конзолите със стотици страхотни игри. Super NES е все още 3 години далеч. Nintendo решават да пуснат на пазара портативна система, наречена Game Boy. Тя „мислела“ с 4 мегагерцов процесор Z80 и имала мъръкват екран с четири оттенъка на сивото. Покъсно Nintendo пускат мъника в няколко различни цвята (на кутията, разбира се!). Развитието не спира дотук и на бял свят се появява Game Boy Pocket — с по-малки размери и по-контрастен образ.

Ето ни отново в 1998 година. Game Boy е прераснал във феномен сред портативните игри. Продажбите му са невероятни — 50 милиона в САЩ и Европа и 20 милиона в Япония. Библиотеката му включва над 1000 заглавия, повечето от тях разработени от корифеи в областта на видеоигрите — Rare, Ocean, SquareSoft, Midway.

Nintendo отново са на върха. И то пак благодарение на Game Boy, само че... — цветен! Някой ще попита защо чак сега? Отговорът е много прост — трябваше да се изчака да се усъвършенстват технологиите така, че да не се налага да си купуваш батерия за 100 до-



PLAYSTATION 2

Sony Playstation е може би най-великата конзола, появявала се на бял свят. Заемайки голям дял в сегашния 32 битов пазар, момчетата от Sony се надяват да използват популярността си при лансирането на Playstation 2. Заг новия проект сегат и някои от най-известните софтуерни разработчици – Square, Eidos и др.

За сериозните намерения на Sony говори и фактът, че те са регистрирали два Интернет адреса:

www.playstation2.com и www.playstation2000.com.

Интересното е, че и двата водят до сайта на сегашната конзола – www.playstation.com. Изглежда момчетата от фирмата твърдо са решили тяхното отпоре да стане конзолата на второто хилядолетие след Христа. Доскоро се смяташе, че Playstation 2 ще излезе след 1999 година, но последните новини говорят друго. Планирано е пускането ѝ през Декември догодина! В подкрепа на думите ми е и фактът, че в Япония

вече се разпространяват комплекти за разработката на софтуер, въпреки че новият хардуер не е довършен изцяло.

Новини има и около техническите характеристики на новата конзола. Графичният чип ще бъде най-вероятно 128 битов, не е забравен и модетът. Говори се за масирана on-line поддръжка на игрите за PSX2, а най-шокиращата новина в тази връзка е, че с Интернет-игрите в Щамите ще се заемат HeatNet, които са всъщност собственост на Sega!

Въпреки, че е още рано да се говори за кон-

кретни заглавия за новата конзола, аз ще ви издам някои от тях. На първо място е четвъртото приключение на надарената Лара Крофт – Tomb Raider IV. Други интересни заглавия са Final Fantasy IX, Chrono Trigger 2, Tekken 4, новите версии на Ridge Racer, Metal Gear и, познайте коя? Gran Turismo, разбира се!

За сега толкова за PSX2. Ако научим нови подробности, ще ви информираме своевременно. А домогавай юркайте добрите стари Playstation-чета и тръпнете в очакване!

ТЕХНИЧЕСКИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процесор: 266 – 400 Mhz, RISC. Най-вероятно ще бъде произведен от Toshiba.

Чип за графика: 128 битов, капацитет повече от 4 милиона полигона в секунда.

Звуков чип: Близък до този на Dreamcast.

Памет: 24 MB SDRAM, 6 MB памет за текстурите.

CD-ROM: DVD или 32 скоростен CD-ROM

Модем: 56Kbps

Разделителна способност: 640x480, 16 битов цвят

GRAND THEFT AUTO за кова 1 милион копия

Великата игра GTA, рождба на Take 2 Interactive, продаде повече от 1 милион копия за PC и PSX от излизането си на пазара през декември 1997 година. Изпълнителният продуцент на GTA и GTA 2 Sam Houser заяви, че е оптимистично настроен за съдбата на втората част на играта, която ще се появи през октомври 1999 година, след 18 месечна разработка.

AMD анонсираха 400 Mhz K6-2

От AMD съобщиха, че пускат в най-близко бъдеще нови представители на фамилията процесори K6-2 работещи на 400, 380 и 366 Mhz. Новите чипове работят на дъна, поддържащи 100 Mhz Super 7 и използват 3DNow! технология – набор от 21 инструкции, използващи SIMD (Single Instruction Multiple Data) за ускорение на тримерните графики.

DirectX 6.0 на Microsoft е оптимизиран за новата технология, а Compaq побърза да включат K6-2 400 Mhz чипа в моделите си Presario 5190.

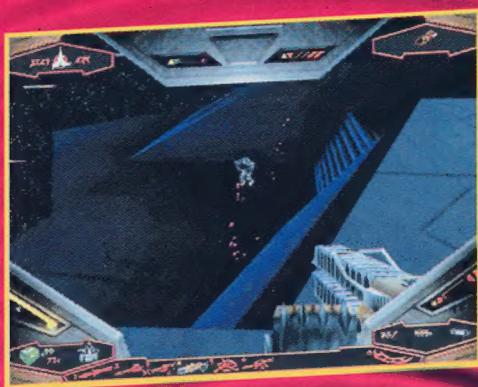
Новини около South Park

Новата игра на Acclaim – South Park, ще излезе за N64 на 21 декември тази година. Играта ще използва впечатляващия 3D енджин на Turok 2.

Битка за „Най-добрата футболна игра“

За тази престижна награда се борят следните заглавия: NFL Blitz, Madden 99 и Gameday 99. Според Video Software Dealers Association първото заглавие бие останалите по брой на взиманията под наем и с това е най-сериозният претендент за титлата.

ИЗДАТЕЛ: MICROPROSE



Минимална конфигурация:

Pentium 166MMX MHz

32 MB RAM

250 MB свободно дисково пространство

4x CD-ROM

Препоръчителна конфигурация:

Pentium II 266 MHz

64 MB RAM

350 MB свободно дисково пространство

8x CD-ROM

STAR TREK сериите са доста експлоатирани като база за създаването на компютърни игри. Най-доброто доскоро заглавие от поредицата за мен беше *A FINAL UNITY*. Но ето, че на пазара се появи дългоочакваната пуцалка от първо лице на Microprose – *KLINGON HONOR GUARD*. Базирана на 3D енджина на *UNREAL*, новата игра е най-доброто в жанра, излизало до момента.

Историята

Имало едно време един клингон на име Molor. Той бил много зъл, живеел на гърба на другите и убивал всеки, който не му се подчинява. Неговата тирания свършила, когато друг клингон на име Kahless заедно с трима майстори по бойни изкуства създали собствена армия и разбили силите на Molor. Самият тиранин бил убит от ръката на Kahless, който се превърнал в обединител на нацията. Всички заживели в мир.

Тримата майстори по бойни изкуства основали военна академия, в която се тренирал техния боен стил. Завършилите с отличие ставали Пазители на честта – личните телохранители на Императора. Мечтата на всеки млад клингон била да попадне в тези елитни части. За късмет, ти си един от тези, които са успели.

Тренирайки бойните си способности срещу холографски образи, ти получаваш съобщение, че е направен опит за покушение срещу Gowron. Той самият едвам оцелял, а повечето от висшите сенатори на Клингон били убити. Конспирацията е очевидна и тъй като ти си най-младшият кадър в елитния корпус, сега е момента да се докажеш. И така, твоят герой се озовава до мястото, където са

STAR TREK THE NEXT GENERATION

KLINGON HONOR GUARD

се барикадирали убийците. Време е да си заработиш заплатата...

Играта

KLINGON HONOR GUARD е базирана на 3D енджина на *UNREAL*, което най-добре си проличава в сцените на открито. Чувството при преминаването на нивата е подобно на това в *UNREAL*, но момчетата от Microprose са успели да приспособят 3D технологията към вселената на *STAR TREK*. Основната разлика между двете игри е това, че в *KLINGON HONOR GUARD* са включени няколко хладни оръжия, но за тях – по-късно.

Като цяло играта включва в себе си всичко, което очакваш от пуцалка от първо лице. Враговете те превъзхождат по брой десетки пъти, имаш богат набор от оръжия, можеш да се возиш на минни колички, да буташ хора в лавата и да плуваш в зелена слюз (бррр!). Играта е разделена на два десетина мисии и минавайки през тях ще срещнеш представители на няколко раси: Андориани (сини хуманоиди с антени), Летиани (хуманоиди, които те обстрелват със сини сфери от електричество), На-





усциани (кафяви хуманоиди с базуки) и, разбира се, други Клингони. Освен тези що годе разумни врагове, пред теб ще застават и безмозъчни изчадия: йети, таргове и нещо подобно на риби, плуващи в споменатата по-горе слуз.

Оръжията

Поради факта, че цифрите са десет, съответно и оръжията в играта са толкова на брой. Както вече споменах, те могат да се разделят на два основни вида – хладни и огнестрелни. Вторият вид наброява осем различни вида. В началото започваш със стандартен пистолет, който се презарежда сам. Скоро намиращ пушка, която има по-висока честота на изстрелите, но хаби муниции. Списъкът на по-сериозните оръжия продължава с тежък дизрърпър, гранатомет и базака. Обикаляйки нивата твоят герой ще се натъкне и на подобие на снайпер и оръжие тип BFG (справка – *QUAKE*). Всички оръжия имат и втори режим на стрелба, който хаби мунициите по-бързо, но нанася и по-големи щети. За да се засили реалността в играта, ти можеш ръчно да сменяш пълни-

телите. Тази подробност е полезна между големи мелета, когато ти имаш време да презаредиш.

Както казахме, в *KLINGON HONOR GUARD* са включени и хладни оръжия за близък бой. От всички игри в жанра, излезли до момента, единствено *JEDI KNIGHT* имаше нещо подобно – светлинната сабя. В *KHG* този клас оръжия са представени от два вида – камата D'k Tahg и меча Bat'Leth. Тези смъртоносни остриета са идеални за близък бой, а най-интересното е, че и твоите врагове са открили тази истина – когато се доближат до теб, те задължително изваждат техните от ножниците.

Изпълнението

За графиката няма какво да кажа, освен да повтора констатацията на PC Zone Magazine – “More *UNREAL* than *UNREAL*”. Звуковите ефекти и музиката също са добри и способстват за страхотната атмосфера на играта. Враговете ти често изказват възмущение от действията ти, разбирай; когато ги прободеш с твоя Bat'Leth. Твоят герой също е доста устат и напомня отчасти за Duke Nukem.

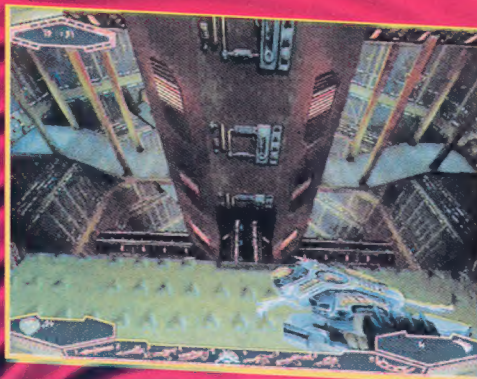
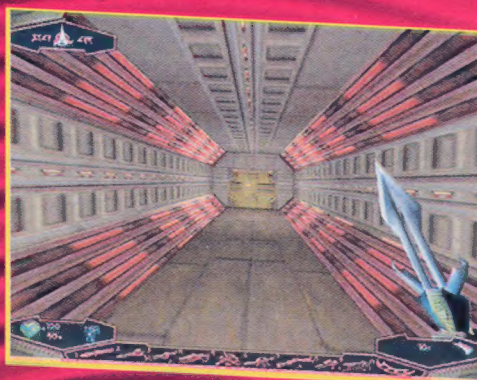
Проектантите на играта са помислили и за нежната половина – можеш да си избереш дали да играеш с клингонец или с клингонка. Разликата, според мен, е само козметична, т.к. и мацката се бие със страшна сила.

Единственото ми сериозно оплакване от *KHG* е мултиплейър играта. Тя оставя чувство за мудност и лепкавост на движенията, което не се забелязваше в *QUAKE II*, например. Но, в края на краищата, това си е *UNREAL*, така че това не е за учудване. Да се надяваме че този проблем ще бъде отстранен с някой патч по Интернет.

Заклучение

KLINGON HONOR GUARD е отлично попълнение към екшън-жанра. Браво на Microprose, че внесоха разнообразие в техните общо взето посредствени *STAR TREK* игри. И въпреки някои бъгове и високите изисквания към машината, играта е вълнуваща и дори враговете на *UNREAL* ще ѝ се изкефят.

ПРОИЗВОДИТЕЛ: MICROPROSE

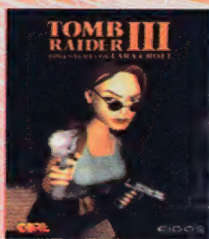


ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

НАШИТЕ КОЛЕДНИ ПОПЪЛНЕНИЯ



NEED FOR SPEED III



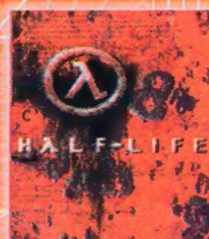
TOMB RAIDER III



FIFA 99



SIN



HALFLIFE

+ BLOOD II + NBA '99 + DARK VENGEANCE + SHOGO + AGE OF EMPYRES: RISE OF ROME +
+ CAESAR III + KLINGON HONOUR GUARD + GRIM FANDANGO + RAGE OF MAGESSE +

+ НАЙ-ИНТЕРЕСНИТЕ НОВИ ЗАГЛАВИЯ ЗА
PlayStation, Nintendo 64, SEGA Saturn, SEGA Megadrive 2

КОЛЕДНО НА МАЛЕНИЕ

34000 лв.



DREAMS TO REALITY
[2 CD]

34000 лв.



UVIK
[3 CD]

34000 лв.



G-POLICE

ТЕЗИ ИГРИ, КАКТО И ВСЯКО ДРУГО ЗАГЛАВИЕ ОТ КАТАЛОГА НА "ПУЛСАР",
МОЖЕТЕ ДА ПОРЪЧАТЕ И ПО ПОЩАТА!
ЗА СПРАВКИ: (02) 83 26 35; (02) 981 59 67

"ПУЛСАР" ТЪРСИ ДИСТРИБУТОРИ ЗА СТРАНАТА. ЗА СПРАВКИ: (02) 954 98 11; (02) 954 98 62

WWW.ARIK.COM/PULSAR

ПУЛСАР

МАГАЗИНИ:

"Сердика" 28,
тел. (02) 832 635; 981 5967;
"Цар Борис III" 21,
тел. (02) 954 9811; 954 9862;
"П. Евтимий" 86,
тел. (02) 951 6772;
"Витоша" 61,
тел. (02) 882 025

ОЧАКВАЙТЕ

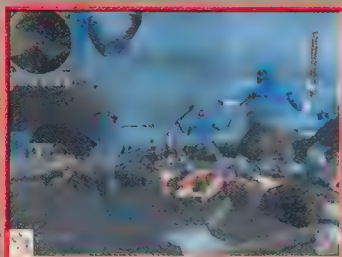
Braveheart

Не се заблуждавайте, че тази игра е поредната, базирана на кинохит. Всъщност разработването ѝ е започнало преди появата на филма под името Tartan Army.

В последствие Paramount Pictures и Twentieth Century Fox ѝ дават името Braveheart, срещу пари, разбира се.

На първо четене може да се каже, че играта е 3D стратегия в реално време. Но нещата не са толкова прости.

Освен нормалният мениджмънт на ресурси и



побоища, в Braveheart е наблегнато на интригите и проблемите при управлението на голяма империя (да им имам проблемите). Иначе, персонажите и пейзажите напомнят тези от филма.

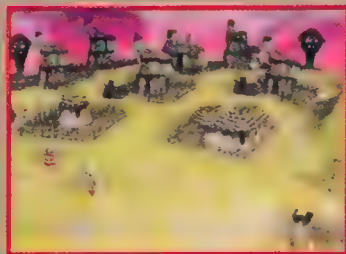
COMING SOON TO A PC NEAR YOU

INTERACTIVE ELECTRONIC ARTS

POPULOUS: THE BEGINNING

Навремето от една игра за Sega Master System - Populous, се роди жанрът Игра на богове, прераснал по-късно в Стратегия в реално време. The Beginning е третото заглавие от серията. То всъщност е предшественик на останалите две и разказва за издигането ти от шаман в бог. Твоите пос-

ледователи са няколко вида — смелчаги (нещо peasants), воители, шпиони и проповедници. Освен строежа на най-различни благаи, ти имаш за задача и да разчистваш Земята от папачата, която не ти се подчинява, като за тази цел можеш да използваш както груба сила така и магия.



REVENANT



В новото RPG Revenant на Cinematix ти играеш Locke D'Averam — някогашен роб, който е върнат от Земята на мъртвите, за да спаси отвлечената дъщеря на новия си господар — Tendrik.

В хода на играта ще трябва да надвиеш свещениците на демонична секта.

Освен изграждането на героя си, задължително за този вид заглавия, ти ще влизаш нееднократно в люти битки, които са реализирани в реално време и напомнят на модерните 3D игри с бой (?). Предвидена и игра с партньори, но само за мултиплейър режима — още една странност на Revenant. Но в края на краищата в новаторските идеи няма нищо лошо.



Bungie, които са ни познати от Marathon, Myth: The Fallen Lords и очаквания Myth II: Soulblighter, се пробват в екшън игрите. Они ще представлява своеоб-

ONI

разна смесица от японска 3D анимация и пуцалка от трето лице. Главната героиня — Копоко, детектив, нинджа и жената-армия, ще раздава наляво и надясно сериозни тупаници, ритници и други пикантерии.

В играта ще бъдат включени няколко 3D градски пейзажи, които ще можеш да обикаляш както от страната на добрите, така и от лошите.

От Bungie обещават да демонстрират 3D технология, невиджана до момента, така че играта ще е бижу!

НОВИНИ

Демо на Total II

Играчите на Total II могат да видят как изглежда новият дизайн на играта. За да се получи демо версия на играта, трябва да се извърши регистрация на сайта на Activision. Демо версията на играта е достъпна за всички компютри с Windows 95 и 98. За да се получи демо версията на играта, трябва да се извърши регистрация на сайта на Activision.

Tomb Raider IV в раз- работки

След Tomb Raider III и Tomb Raider IV са в раз- работки. Може да се види как изглежда новият дизайн на играта. За да се получи демо версията на играта, трябва да се извърши регистрация на сайта на Activision. Демо версията на играта е достъпна за всички компютри с Windows 95 и 98. За да се получи демо версията на играта, трябва да се извърши регистрация на сайта на Activision.

Спечелете Dreamcast!

За да спечелите Dreamcast, трябва да се извърши регистрация на сайта на Sega. Демо версията на играта е достъпна за всички компютри с Windows 95 и 98. За да се получи демо версията на играта, трябва да се извърши регистрация на сайта на Sega.

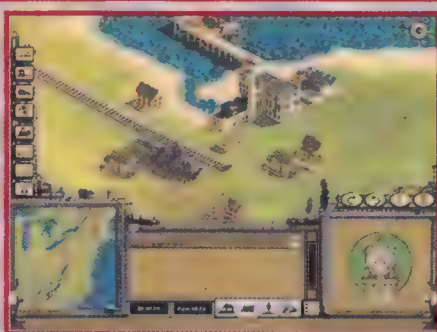
Sega

Mario ще участва в бойна игра

Новата игра на Nintendo, Mario, Yoshi, Link и Donkey Kong, ще участва в бойна игра. За да се получи демо версията на играта, трябва да се извърши регистрация на сайта на Nintendo. Демо версията на играта е достъпна за всички компютри с Windows 95 и 98. За да се получи демо версията на играта, трябва да се извърши регистрация на сайта на Nintendo.

THE 5TH ELEMENT

Въведи тези кодове в main меню и след това избири нова игра
RALPH – Избор на ниво
DAVID – Безсмъртие
THIERRY – Вражески стъпки
JEROME – Щит
OLIVIER – Всички оръжия
FANETTE – Всички предмети
BENOIT – Всички филми
JOEL – Всички кодове



V 2000

Докато държите левия Shift
 Пускане на кодовете: **CHEATSEQ**
 Оръжия: **HHROQTAT**
 Следващо ниво: **TERHSRER**
 Поправка: **CCHASERQ**
 Товар: **HTARSREC**
 Приключване на нивото: **HERHSORE**
 Изпълнение на всички нива: **QHEROEST**

TEST DRIVE 5

За да използвате тези кодове, трябва да ги въведете бързо в "high score" екрана (проверете дали checkpoints са on от "option"- екрана)
knacked – Обърнати писти
whoooosh – Nitros (натисни тромбата)
mjcim.rc – Малки коли
sausage – Бонус коли



RAILROAD TYCOON 2

Натиснете TAB и въведете следните кодове:

BigfootGold – печелите златна победа
BigfootSilver – печелите сребърна победа
BigfootBronze – печелите бронзова победа
"Bigfoot" – печелите златна победа
"BoBo" – губите играта
"King of the hill" – печелите \$100,000.
"Cattle futures" – ???
"Powerball" – компанията печели \$100 million.
"Slush fund" – компанията печели \$1 million.
"Let me in" – имате достъп до всички забранени територии
"Speed Racer" – увеличава двойно скоростта на влаковете
"AMD103" – всички машини стават като AMD103
"Casey Jones" – ???
"Show me the trains" – дава всички влакове
"Overtime" – дава допълнително време
"Viagra" – увеличава числеността на градовете

DEER HUNTER 2

dh2tracker – Показва дивеча на картата
dh2shoot – идваш по-близо
dh2deadeye – насочваща камера(камерата следи стрелата/куршума).
dh2honey – Невидим
dh2circle – Прикачваш се към елена.



WRECKIN' CREW

По време на игра въведете един от следните кодове:

GIMMEALL – всички коли и мисии
RESETLAP – нулира времената на обиколките
KARTSON – игра с Karts
KARTSOFF – игра без Karts
KEYFOUND – намира всички ключове
RESETKEY – reset на ключовете
CINEMAON – отключва всички FMV редове
RESETFMV – reset на всички FMV редове
RESETALL – връща настройките по подразбиране



**Безсмъртие**

На екрана за избор на мисия въведи: R, Z, C-Down, R, C-Down. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

Безкрайно мунции

На екрана за избор на мисия въведи: C-Up, Z, C-Left, Z, L. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

7.65 калиброва пушка

На екрана за избор на мисия въведи: C-Up, L, C-Right, C-Left, C-Up. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

better"

9 калиброва пушка

На екрана за избор на мисия въведи: R, L, C-Down, C-Up, C-Up. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

УЗИ

На екрана за избор на мисия въведи: C-Right, C-Left, C-Right, C-Down, R. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

Мини-ракетна становка

На екрана за избор на мисия въведи R, L, C-Left, C-Right, C-Down. Ако сте въве-

ли кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

Леснотийка

На екрана за избор на мисия продължително натискай C-Up, Z. Ако сте въвели кода правилно ще излезе съобщение "Ah, that's better". Ако всичко е наред, играта ще започне без Турбо и с двойно здраве. По-трудно ще ви убиват

Турбо

На екрана за избор на мисия въведи press C-Up, Z, C-Up, Z, C-Up. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

Хлапак

На екрана за избор на мисия въведи press C-Down, C-Up, R, L, Z. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

Голема тимберица

На екрана за избор на мисия въведи press C-Down, R, C-Up, L, C-Left. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

Огромна тимберица

На екрана за избор на мисия въведи press C-Down, L, C-Up, C-Right, L. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе

съобщение "Ah, that's better"

Големи крака

На екрана за избор на мисия въведи press C-Down, R, Z, C-Right, C-Left. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

Бонус ниво

Спечели играта и изчакай докато "Infogamers" логото изчезне след края на надписите. След това създателите на играта ще се покажат на "Embassy" нивото. Говори с всички и след това Ethan и Candace ще влязат в стаята.

TEKKEN 3

За да играете с:

Panda

При избор на играч отиди върху Kuma и натисни O.

Tiger

При избор на играч отиди върху Eddy и натисни триъгълник.

Dr.Boskonovitch

Спечели Tekken Force Mode 4 пъти (събери бронзовия, сребърния и златния ключове, след това го спечели още веднъж.

(следва)

Внимание Игротоманиаци,

От брой № 3 до края на годината публикуваме талони с номера, съответно от 1 до 7. Във всеки от тях ще има по три въпроса.

Попълнете верните отговори, изрежете талона и го изпратете на адреса на редакцията. Ако сте отговорили правилно и на трите въпроса – участвате в изтеглянето на две месечни награди, осигурени от ПУЛСАР – игри по избор. Ако изпратите ВСИЧКИ талони от 1 до 7 и имате не по-малко от 11 верни отговора от 21 възможни, ще участвате в тегленето на голямата новогодишна награда на ПУЛСАР – SEGA SATURN. За валидни се считат талоните с попълнена анкетна карта (виж гърба на талона). Отговорите на всички въпроси ще намерите в броевете на списание Игротомания. Ако ви липсват стари броеве, обадете ни се.

За месечните награди важат писма с пощенско клеймо до края на съответния месец.

Ето и въпросите от талон №6.

ЛИМБО

PROJECT LAZARUS



limbo.bg/lazarus

История на игрите: ПЪРВАТА ВИДЕОИГРА

От този брой започваме публикуването на серия от статии за раждането и развитието на компютърните и видео игри.

И както всичко на този свят, така и вашите любими игрички си имат начало, свой прародител. За такава се смята играта Space War.

Раждането

Първата ѝ версия била написана през 1960 година за PDP-1 (модерна за времето си машина, голяма колкото вила в Симеоново). От тогава до сега играта е претърпяла десетки преработки и се е появявала с най-различни имена. С името ѝ са свързани три явления в компютърните технологии. Първият CRT екран бил преправен осцилоскоп, използван за игра на Space War. Първият трайбол (и въобще – първата мишка) е устройството, използвано като интерфейс към играта. Говори се също, че Ken

Thompson създал нова операционна система само и само, за да може да джитка Space War. Тази ОС днес е известна като UNIX.

Играта

Идеята за играта е взаимствана от новелите на Е. Е. Smith. В нея участват двама играчи (което означава, че мултиплейърът се е появил преди сингъла такъв.), които командват по едно космическо корабче и всячески се опитват да гръмнат опонента си. За разнообразие в центъра на Космоса има слънце, което привлича всичко, летящо наоколо.

Всеки от корабите е можел да се върти по посока или обратно на часовниковата стрелка, да се придвижва с двигателите си, на които понякога им свършвало горивото и да изстрелва ракети. Всичко това се подчинявало на Нютоновите закони. Единствено торпедата правели изключение и се движели по свои си правила.

След появата на оригинала, към него започнали да се при-

бавят различни екстри. Една от тях представлявала звездно небе, програмирано от Peter Samson. То било доста истинско, дори звездите лека-полека се мърдали по екрана. Сблъсъците между двамата противници предизвиквали снопове от експлозии, а играта започвала отново.

Хардуерно осигуряване

Дисплейът бил точков, без видео памет. Това означавало, че за да остане даден образ на екрана, той е трябвало да се изрисува постоянно. Кинескопът бил направен от специален фосфор, който светвал в зелено при активиране на точка и след това загасвал в жълто. Това помагало образът да не мига прекалено. Освен това обектите оставяли следи при движението си, което придавало на „анимациите“ 3D-ефект.

В началото интерфейсът на играта представлявал чифт дървени кутии, всяка от които

имала два телефонни превключвателя (наляво/надясно и газ/хиперпространство) и по един бутон (изстрелване на торпедо). В последствие за нея били пригодени по-модерни устройства.

През 1977 година играта се появила и като аркада. Изработила я фирмата Cinematronics. Размерът ѝ се доближавал до този на голям хладилник и заемала около 20% от среднестатистическа българска гарсонiera.



ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име:
Адрес:
Текст:
.....

Безплатна (до 7 думи) ☐ Платена (над 7 думи) ☐

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

От всички, които са отговорили правилно на въпросите от талон 5, награди получават:

Михаил Колев – Стара Загора, ЕГН 8409107581

Марин Андреев – София, ЕГН 8106247043

На спечелените честито. Те могат да получат наградите си в София, в магазина на фирма Пулсар – ул. Сердика 28.

ЛИМБО

PROJECT LAZARUS



Те са вашите надеждни партньори.
Открийте с тях света на виртуалната реалност!



ХАРДУЕР

МОСТ КОМПЮТЪРС

www.most.bg

Сверете часовника си!

ТВ ИГРИ

ФИРМА „ПУЛСАР“

Официален дистрибутор
на SEGA
за България.

София, ул. „Сердика“ № 28,
Тел.: 02/ 83 26 35, 981 59 67.

СОФТУЕР



МУЛТИМЕДИА ООД

- ✓ Приложен софтуер
- ✓ Графични системи
- ✓ Мултимедийни системи
- ✓ Дизайн
- ✓ Изработване на WEB-страници
- ✓ Локални мрежи

1202 София, ул. Братя Миладинови № 50
тел.: 02/ 83 10 53, 83 21 88 факс: 02/ 83 25 45

E-mail: mail@multimedia.bg
http://www.multimedia.bg

ИНТЕРНЕТ



Най-добрият Интернет-доставчик в София!

София 1164, п. к. 71
тел: (02) 980 96 66; факс: (02) 980 64 31



Компютърни системи
за игромани!

София 1113,
бул. Цариградско шосе 125, блок 26Б
тел: (02) 731 173, 971 3262 факс: (02) 971 20 21
e-mail: office@risk.bg

МАЛКИ ОБЯВИ

- 2 831053 Продавам Sega Megadrive II, маркови, 1 година гаранция. Цена: 90\$.
- 2 831053 Продавам Sony Playstation, маркови, 1 година гаранция.
- Цени: PSX+джойстик = 175\$, PSX+Dual shock = 185\$, PSX+два джойстика и мемъри карта, 15 блока = 195\$.
- 2 0357/3780 Продавам Gameboy + дискета за 60\$.
- 2 2022816 Продавам оригинален Mega-drive с 1 касета = 70000 лева.
- 2 034/20302 Търся играта Leisure Suit Larry.
- 2 721116 Продавам 386DX 40 MHz, копроцесор, 8 Mb RAM.
- Купувам харддиск от 80 до 500 Mb, цена до 30\$, вечер.
- 2 361312 Продавам Sega Master System II със 7 касети.
- 2 4604131 Търся играта Commandos, спешно!
- 2 442017 Купувам CD "PC Games Mania 97".
- 2 620098 Продавам Sega Megadrive = 50\$, дискети = 10\$.
- 2 062/22924 Търся хардуер и програми за Повец 8.
- 2 052/880017 Купувам Sony Playstation.
- 2 0746/24025 Купувам Sony Playstation на старо до \$100.
- 2 240561 Продавам принтер Brother с PostScript.
- 2 032/430837 Продавам игри за Повец 8.
- 2 0416/4545 Продавам дискове за Sony Playstation.
- 2 4604131 Търся играта StarCraft (легендата), спешно.
- 2 2022644 Продавам много дискове за PC = изгодна!
- 2 9892088 Продавам игри на дискове за PC.

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж стр. 14).

Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).

Плащането става в брой на адреса на редакцията - гр. София, ул. „Братя Миладинови“ 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон Доверие, гр. София.

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ; Редакция ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ДИМИТЪР ДИЛЧЕВ; Дизайн и предпечатна подготовка МАРГАРИТА ТРИФОНОВА; Художник ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

Адрес на редакцията:

София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,

E-mail: gamemania@multimedia.bg

В списанието са използвани материали

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

1-ва корица	5 000 лв./кв. см.
До главата	10 000 лв./кв. см.
16 стр.	3 000 лв./кв. см.
Вътр. стр.	2 000 лв./кв. см.

ОТСТЪПКИ:

от 200 х. лв. до 500 х. лв.	2 %
от 500 х. лева до 1 млн. лв.	5 %
над 1 млн. лв.	10 %

Цените са без ДДС.

ISSN 1311-090X

STAR TREK THE NEXT GENERATION®

KLINGON HONOR GUARD™

The First
STAR TREK®
Game of
Ferocious
3-D Combat



ИГРОМАНИЯ

MICRO PROSE